

Mengajak Remaja Menolak Aktivitas Balap Liar Sepeda Motor di Semarang Melalui Perancangan Game Interaktif

TEGUH CIPTA HALIM SUGIANTO

Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu

Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114201101257@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Aktivitas balap liar yang dilakukan para remaja jaman sekarang menjadi suatu hobi yang tidak baik dan dapat berakibat kecelakaan pada pelaku maupun orang disekitarnya. Sesuai dengan observasi yang dilakukan menggunakan metode mix method, sekitar 200 orang yang terlibat dalam aktivitas ini sedangkan 20 orang diantaranya menjadi pemain, sehingga persentase yang didapat dari jumlah penduduk laki-laki di Semarang adalah 0,025% yang mengikuti aktivitas balap liar ini. Pelanggaran yang disebabkan oleh dampak aktivitas balap liar ditinjau melalui laporan pelanggaran lalu lintas di lihat dari jenis kelamin pria pada Satlantas Polrestabes Semarang, yaitu memiliki nominal 36058 pelanggaran. Tujuan perancangan ini adalah menciptakan sebuah aplikasi permainan dalam media smartphone bersistem operasi android yang mengangkat tema mengajak remaja menolak aktivitas balap liar. Media smartphone dipilih sebagai media utama karena sangat populer pada kalangan remaja dalam hal permainan, serta harga yang semakin terjangkau. Dibandingkan dengan tindakan razia balap liar yang sudah dilakukan Satlantas Polrestabes Semarang, jauh lebih baik mencegahnya dengan pembelajaran secara interaktif terhadap pelaku karena ditinjau dari usianya yang masih remaja, yaitu dengan perancangan game “Balap Ngawur”.

Kata Kunci : remaja, balap liar, sepeda motor, permainan android

Persuade Teens to Refuses Illegal Motorcycle Street Racing Activity in Semarang with Interactive Game Design

TEGUH CIPTA HALIM SUGIANTO

*Program Studi Desain Komunikasi Visual - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 114201101257@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Illegal motorcycle street racing activity that is trending by teenagers nowadays become a bad habit that can cause injury to themselves and people around them. In accordance with the observations made by method used mix method, about 200 people involved in this activity, while 20 of them are the racers itself, so the percentage derived from the number of the male population in Semarang is 0.025% which follows the activities of this illegal racing. Violations caused by the impact of illegal racing activities to be reviewed through reports of violations of traffic in view of the male gender in Satlantas Polrestabes Semarang, which has a 36.058 violations. The design goal was to create a game application in smartphone with android operating system which the theme persuade teens to refuses illegal racing activity. Smartphones chosen as the primary media because it is very popular in teenagers in terms of the game, as well as more affordable price. Compared with illegal racing raids action that have been carried out by Satlantas Polrestabes Semarang, far better to prevent it by learning interactively against the perpetrators because in terms of age is still a teenager, by the design of the game "Balap Ngawur".

Keyword : teenagers, illegal street racing, motorcycle, android game